

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa maupun antar siswa. Guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar. Proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut antara lain guru, siswa, metode, media, sarana dan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus direncanakan semaksimal mungkin.

Proses pembelajaran dapat berhasil dan berkualitas apabila semua atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial. Pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru harus cermat dan teliti dalam memilih strategi, model, dan media pembelajaran yang tepat agar pemahaman siswa dapat ditingkatkan dan tujuan pembelajaran tercapai.

Mata pelajaran IPA diperoleh siswa mulai dari sekolah dasar. IPA terutama Fisika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Beberapa alasan siswa merasa kesulitan mengenai pelajaran IPA yaitu, banyaknya rumus yang harus dihafal dan model pembelajaran secara monoton tanpa penggunaan media pendukung. Siswa kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Keadaan tersebut dapat menyebabkan terjadinya kesalahan konsep

terhadap materi yang dipelajari. Proses pembelajaran Fisika lebih membutuhkan pemahaman daripada penghafalan rumus yang banyak. Oleh karena itu, pembelajaran Fisika harus dibuat lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Upaya yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar atau wahana fisik di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Penerapan media pembelajaran merupakan salah satu usaha yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan potensi siswa. Manfaat dari media pembelajaran bagi guru adalah sebagai sarana komunikasi kepada siswa untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Setelah memberikan pembelajaran dengan menggunakan media untuk belajar, siswa akan memberikan respon terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Respon tersebut berupa tanggapan atau pertanyaan dari siswa sebagai pengantar pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keingintahuan dan minat belajar siswa, membangkitkan motivasi siswa dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Terdapat beberapa macam media pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam kelas. Dilihat dari segi perkembangan teknologi terbagi menjadi dua kategori yaitu, media tradisional dan media teknologi yaitu komputer. Media yang banyak digunakan adalah media pembelajaran berbasis komputer. Salah satu media berbasis komputer adalah multimedia pembelajaran berbasis *flash*.

Penerapan multimedia pembelajaran berbasis *flash* dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang lebih lengkap, menarik dan efisien kepada siswa. Tujuan penerapan media pembelajaran berbasis *flash* agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia pembelajaran berbasis *flash* yang dapat digunakan berupa media animasi. Media animasi menjadi pilihan media dalam menunjang proses belajar siswa. Manfaat dari media animasi dalam pembelajaran yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa serta dapat menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang akan diajarkan. Media animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Media animasi memiliki keunggulan dibanding media lain, misalnya gerakan dari gambar dapat menarik perhatian siswa dan suara yang ditimbulkan media.

Media animasi dibuat menggunakan *macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan aplikasi yang tepat untuk membuat sajian *audio visual* yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti animasi, gambar dan suara. *Macromedia flash* juga termasuk salah satu aplikasi yang cukup bagus dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Kelebihan *macromedia flash* yaitu dapat menganimasikan gambar dengan baik, memproses keluar gambar dan suara yang dinamis serta mendesain untuk berbagai media. *Macromedia flash* juga dapat menambahkan suara deskripsi dari suatu gambar dan animasi sehingga menjadi sarana untuk menyampaikan materi secara lebih konkret dan nyata.

Pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan informatif serta dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media animasi berupa *macromedia flash* dapat menumbuhkan respon siswa dalam proses pembelajaran. Respon tersebut dapat dilihat melalui tanggapan siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru maupun LKS yang diberikan dengan baik. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran tidak berpusat terhadap siswa (*student centered*) melainkan terhadap guru (*teacher centered*) dan pembelajaran berjalan dua arah atau menimbulkan hubungan timbal balik. Oleh karena itu, pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien, siswa pun menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa penelitian yang mengkaji tentang *macromedia flash* dalam pembelajaran. Salah satunya adalah penelitian oleh Wulandari (2015) yang menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer menggunakan program *macromedia flash 8* telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran karena sudah memenuhi syarat kelayakan. Selain itu, ada juga penelitian yang dilakukan oleh As'ad dkk (2013) yang menyimpulkan bahwa setelah dilakukan beberapa kali revisi produk (*software*) menghasilkan sebuah media pembelajaran kewirausahaan berupa produk dengan aplikasi *macromedia flash* untuk siswa SMK.